УБЕЖИЩЕ

До Конца света это было: ______________________________
Внешний вид: ____
Население: _______________________
Запасы:

- Продукты: ______________
- Медикаменты: ______________
- Боеприпасы: ______________
- Запчасти: ______________
- Топливо: ______________
- Предметы: ______________
- Хабары: ______________

Постройки:

- o Стены и решетки
- o Сторожевая вышка
- o Оружейная комната
- o Генераторная
- o Мастерская
- o Гараж
- o Кухня
- o Электрическое освещение
- o Водонапорная вышка
- o Лазарет
- o Операционная
- o Лаборатория
- o Гостиная
- o Спортзал
- o Баня-прачечная
- o Крольчатник
- o Библиотека
- o Радиоузел
- o Потайной ход
- o Ловушки и капканы
- o Маскировка

Нищета:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49
50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
60

положение:

- изобильное
- скудное (-1 к поискам)
- истощенное (-2 к поискам)
- плачевное (-3 к поискам)
- безвыходное (искать нельзя)

Обреченность:

Утро: 1 2 3 4 5 6 7 8 9
День: 10 11 12 13 14 15 16 17
Вечер: 18 19 20
Ночь: 21 22 23
24

Штраф к броскам, связанным с риском:

Утро	+1 на территории зараженных
День	без штрафа
Вечер	-1 на территории зараженных
Ночь	-2 на территории зараженных -1 за стенами
24	-3 у зараженных -2 за стенами -1 в убежище

СТРОЕНИЯ ХОЗЯИНА:

Кухня

Полноценная кухня позволяет выжившим нормально питаться.
Требует 1 запас топлива в день.

Особый ход:

Когда ты решаешь приготовить нечто необычное, потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время

- На 14+ напряжение спадает - Нечто забудет секреты жителей убежища
- На 11-13 можно немного расслабиться - Нечто забудет секреты жителей убежища, но это потребует специальных продуктов
- При провале (либо если этот ход не совершен) люди питаются плохо и однообразно - строение не дает бонусов

Действие хода длится до начала нового дня.

Электрическое освещение

Облегчает любую работу в убежище, но привлекает внимание.
Требует 1 запас электричества в день.

Особый ход:

Когда ты используешь электричество, потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время

- На 14+ все ходы в убежище в этот день получают бонус +1
- На 11-13 все ходы в убежище в этот день получают бонус +1, но ты привлекаешь внимание
- При провале (либо если этот ход не совершен) света нет - строение не дает бонусов.

Действие хода длится до начала нового дня.

Водонапорная вышка

Позволяет запасать, фильтровать (или кипятить) питьевую воду.
Требует 1 запас топлива или электричества в день.

Особый ход:

Когда ты обеззараживаешь воду, потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время

- На 14+ ты спас убежище от инфекции - можешь переместить уровень обреченности на один час назад (но не ранее 9 утра)
- На 11-13 ты спас убежище от инфекции - можешь переместить уровень обреченности на один час назад (но не ранее 9 утра), но это требует особых химических реактивов
- При провале (либо если этот ход не совершен) вода не пригодна для питья - строение не дает бонусов

Действие хода длится до начала нового дня.

СТРОЕНИЯ СТРЕЛКА:

Стены и решетки

Убежище обнесено крепкой стеной, а на окнах установлены прочные решетки.

Особый ход:

Когда ты устанавливаешь безопасный периметр, потрать от 1 до 3 часов и действуй <u>3d6+время</u>

- На 14+ все обитатели получают +2 при обороне убежища в этот день
- На 11-13 все обитатели получают +1 при обороне убежища в этот день, но для работы требуется 3d6 строительных материалов
- При провале (либо если этот ход не совершен) - строение не дает бонусов

Сторожевая вышка

Установленный на возвышенности наблюдательный пункт с прожектором и тревожной кнопкой.

Требует 1 запас электричества в день.

Особый ход:

Когда ты несешь караул, потрать от 1 до 3 часов и действуй <u>3d6+время</u>

- На 14+ ты вовремя замечаешь опасность - сегодня обитатели получают +1 к проверке риска при выходе за стены убежища
- На 11-13 ты вовремя замечаешь опасность - сегодня обитатели получают +1 к проверке риска при выходе за стены убежища, но угроза требует срочного вмешательства
- При провале (либо если этот ход не совершен) угроза не обнаружена - строение не дает бонусов

Оружейная комната

Все герои на территории убежища считаются невооруженными и не могут внезапно напасть применяя оружие.

Особый ход Стрелка:

Когда ты ухаживаешь за оружием выживших, потрать от 1 до 3 часов и действуй <u>3d6+время</u>

- На 14+ один проваленный бросок при применении оружия может быть переброшен
- На 11-13 первый проваленный бросок при применении оружия может быть переброшен
- При провале (либо если этот ход не совершен) оружие не получает должного ухода - строение не дает бонусов

СТРОЕНИЯ ДОКА:

Лазарет

Позволяет обитателям быстрее избавляться от усталости и восстанавливаться после ранений.

Особый ход:
Когда ты ухаживаешь за больным или раненым, потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время

- На 14+ этот день засчитывается за два, сокращая срок выздоровления
- На 11-13 этот день засчитывается за два, сокращая срок выздоровления, но это потребует специальных лекарств
- При провале (либо если этот ход не совершен) выздоровление больного занимает обычное время - строение не дает бонусов

Операционная

Позволяет лечить травмы и увечья.

Особый ход Дока:
Когда ты делаешь операцию, выбери травму или болезнь, которую хочешь исцелить, потрать 0–3 десятка медикаментов и действуй 3d6+десятки.
• На 14+ выбери один вариант из списка
• На 11-13 выбери один вариант из списка и еще один выберет МЦ
• При провале ты выберешь 2 и МЦ выберет 2 варианта
- потребуется d6 часов;
- тебе срочно потребуется нечто, чего нет в убежище;
- тебе понадобится совет человека, которого нет в убежище;
- тебе потребуется еще 3d6 медикаментов;
- больной неделю не встанет с постели;
- Нечто узнает один твой секрет и один секрет пациента;
- требуется 3d6 топлива или электричества для аппаратуры

Лаборатория

Позволяет проводить медицинские исследования и опыты.

Особый ход Дока:
когда ты проводишь опыты в своей лаборатории, реши, чего ты пытаешься узнать, и скажи, сколько десятков медикаментов ты собираешься потратить. Затем действуй 3d6+предусмотрительно

- На 14+ ты можешь задать МЦ столько вопросов об объекте исследования, сколько десятков ты потратил
- На 11-13 ты можешь задать МЦ столько вопросов об объекте исследования, сколько десятков ты потратил, но Нечто узнает столько твоих секретов, сколько вопросов ты задашь
- При провале ты должен пройти проверку на болезнь

СТРОЕНИЯ МЕХАНИКА:

Генераторная

Позволяет тратить топливо для получения электричества.

Особый ход:
Когда ты обслуживаешь генератор, потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время

- На 14+ ты устранил неполадки и повысил КПД - сегодня генератор выдает вдвое больше энергии за то же количество топлива
- На 11-13 ты устранил неполадки - генератор превращает топливо в электричество один к одному.
- При провале (либо если этот ход не совершен) генератор не работает - строение не дает бонусов

Действие хода длится до начала нового дня.

Мастерская

Позволяет чинить и создавать вещи.

Особый ход Механика:
Когда ты работаешь над чем-то или пытаешься разобраться в чем-то, реши, чего ты хочешь добиться и скажи, сколько десятков запчастей ты собираешься потратить (от 1 до 3). Затем брось 3d6+десятки.

• На 14+ выбери один из списка
• На 11-13 выбери один вариант из списка и еще один выберет МЦ
• При провале выбери два варианта из списка и еще два выберет МЦ

- потребуются часы/дни работы;
- сначала тебе придётся добыть кое-что;
- тебе понадобится помощь кое-кого;
- тебе потребуется еще d6 запчастей;
- вещь будет слабой и ненадёжной;
- ты подставишься под серьёзный удар;
- тебе придётся разобрать кое-что, чтобы это сделать.
- потребуется электрооборудование (потрать 3d6 электричества)

Гараж

Позволяет ремонтировать и улучшать технику.

Особый ход Механика:
Когда ты уменьшаешь уровень повреждения машины или устанавливаешь на нее улучшение, потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время

- На 14+ выбери один из списка
- На 11-13 выбери один вариант из списка и еще один выберет МЦ
- При провале выбери два варианта из списка и еще два выберет МЦ

- это не прослужит долго (машина в любой момент может отказать)
- придется рискнуть, что машина будет окончательно испорчена
- работа потребует еще d6 часов
- работа потребует 3d6 запчастей
- придется изрядно пошуметь (ты рискуешь привлечь внимание)
- потребуется электрооборудование (потрать 3d6 электричества)

СТРОЕНИЯ КОММИВОЯЖЕРА:

Крольчатник

Да, ты завел кроликов. Ты держишь их в клетках и кормишь травкой.

Особый ход:

Когда ты ухаживаешь за кроликами, потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время.

- *На 14+ получи 10 единиц сырого мяса*
- *На 11–13 выбери два из списка:*

- я могу зарезать одного кролика без ущерба для хозяйства (получи 10 единиц сырого мяса)
- мои кролики сыты и не болеют (иначе ты рискуешь потерять всю популяцию)
- мне не нужно ничего особенного (иначе придется добыть нечто, чтобы с кроликами все было нормально)

- При провале (либо если этот ход не совершен) кролики больны или голодны - *ты рискуешь потерять всю популяцию.*

Данный ход может быть совершен только один раз за день.

Библиотека

Позволяет получать знания о прошлом.

Особый ход:

Когда ты хочешь узнать о прошлом какого-то места, потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время. *При успехе расскажи всем, что ты узнал:*
- я узнал, чем это было раньше
- я узнал, как туда попасть
- я нашел безопасный путь туда
- я узнал, чем там можно поживиться
- я узнал, чем это место может угрожать
- я узнал, что это место оберегает
- я узнал, где мне найти то, что я ищу
Когда ты используешь свое знание, получи преимущество +1.

- *На 14+ получи два знания*
- *На 11–13 получи одно*
- *При провале ты находишь не верные сведения -1 к следующему броску*

Помни, что все вопросы и ответы относятся к прошлому, а в настоящем все может быть иначе.

Радиоузел

Позволяет поддерживать связь с обитателями, находящимися вне убежища, и с другими убежищами.
Требует 1 запас электричества в день.

Особый ход:

Когда ты дежуришь у радио, потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время

- На 14+ ты нашел группу выживших
- На 11-13 ты нашел группу выживших, но они в беде
- При провале (либо если этот ход не совершен) эфир пуст - строение не дает бонусов.

Действие хода длится до начала нового дня.

СТРОЕНИЯ КРАСАВЧИКА:

Столовая

Хватит уже есть каждый в своем углу!

Особый ход:

Когда ты собираешь выживших за столом потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время

- На 14+ вы душевно пообщались - все присутствующие могут повысить историю друг с другом
- На 11-13 за вами кто-то подглядывал - все присутствующие могут повысить историю друг с другом, а Нечто повысит историю с тобой
- При провале (либо если этот ход не совершен) вы недостаточно откровенны друг с другом - строение не дает бонусов

Действие хода длится до начала нового дня.

Спортзал

Апокалипсис - не повод запускать себя!

Особый ход:

Когда ты усердно занимаешься в спортзале потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время

- На 14+ ты улучшаешь свою форму - получи +1 ко всем броскам, связанным непосредственно с силой и выносливостью
- На 11-13 ты поддерживаешь свою форму - ты можешь перебросить один кубик при следующем броске, связанном непосредственно с силой и выносливостью
- При провале (либо если этот ход не совершен) ты недостаточно усерден - строение не дает бонусов

Действие хода длится до начала нового дня. Данный ход можно совершать несколько раз за день разными героями.

Баня-прачечная

К черту все! Мне нужна горячая ванна и чистое белье!

Требует 1 запас топлива или электричества в день.

Особый ход:

Когда ты наводишь порядок в убежище, потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время

- На 14+ ты улучшаешь гигиену - сегодня обитатели получают +1 при проверке легких и тяжелых ранений
- На 11-13 ты поддерживаешь порядок - сегодня обитатели получают +1 при проверке легких ранений
- При провале (либо если этот ход не совершен) в убежище грязь - строение не дает бонусов

Действие хода длится до начала нового дня.

СТРОЕНИЯ ПРОНЫРЫ:

Потайной ход

Всегда продумывай пути отступления!

Особый ход:

Ты можешь покидать убежище или проникать в него незаметно в любое время (но рискуешь быть обнаруженным другими жителями убежища, если держишь наличие хода в тайне).

Когда убежище атаковано или находится в осаде, ты (и другие выжившие, кому известно расположение потайного хода) можешь уйти как будто сделал успешный ход “Пора рвать когти”, даже если у тебя нет этого хода.

Данный ход можно совершать несколько раз за день разными героями.

Ловушки и капканы

Лучше ямы с кольями может быть только яма с отравленными кольями.

Особый ход:

Когда ты проверяешь и расставляешь ловушки потрать от 1 до 3 часов и действуй <u>3d6+время</u>

- На 14+ ты что-то поймал - выбери один из списка
- На 11-13 ты что-то поймал - выбери один из списка, но крики жертвы привлекли внимание

- мы это съедим - получи 15 единиц подозрительного мяса
- мы это допросим - МЦ расскажет, кого вы захватили и как он тут оказался
- это не будет угрожать нам - перемести уровень обреченности на один час назад (но не ранее 9 утра)

- При провале (либо если этот ход не совершен) ловушки пусты - строение не дает бонусов

Ход может быть совершен только один раз за день.

Маскировка

Не стоит светиться.

Особый ход:

Когда ты маскируешь убежище, потрать от 1 до 3 часов и действуй <u>3d6+время</u>

- На 14+ даже Нечто не сможет опознать ваше убежище со стороны - можешь переместить уровень обреченности на один час назад (но не ранее 9 утра)
- На 11-13 никто посторонний не сможет опознать ваше убежище со стороны, но Нечто заинтересовали твои манипуляции
- При провале (либо если этот ход не совершен) убежище можно издалека отличить от нежилых зданий - строение не дает бонусов

Действие хода длится до начала нового дня.